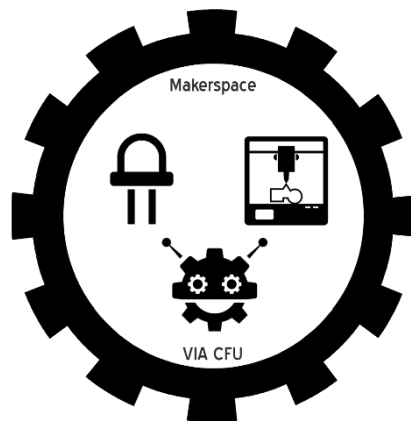
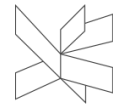




ScratchJr

Teknologier i undervisningen – alle fag





Kursusmateriale sammensat af Stefan Mandal Mortensen. Opgaver oversat af Peter Bak-Jensen.

Indholdsfortegnelse

1. Kan du få bilen til at køre gennem byen?.....	4
2. Kan jeg få mine figurer til at danse?.....	4
3. Kan jeg få katten til at dribble med en basketball?.....	5
4. Kan jeg skabe gys?.....	5
5. Kan jeg skabe gys? – med tekst og lyd?.....	6
6. Kan jeg fortælle en vittighed?	6
7. Kan jeg trylle figuren et andet sted hen?	7
8. Kan jeg selv lave historier?	7



Kan du få bilen til at køre gennem byen?

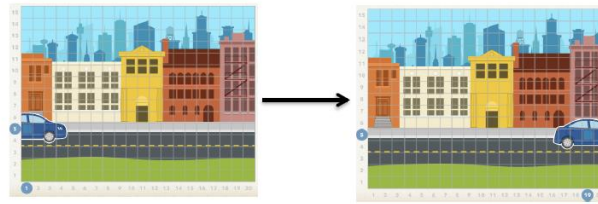
1. Vælg baggrund




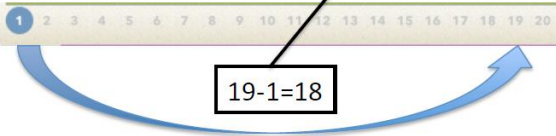
2. Vælg figur



3. Flyt figuren til startposition og slå gitterlinjer til.

4. Lav programmet


VIA Center for Undervisningsmidler

1.




Kan jeg få mine figurer til at danse?


1. Vælg baggrund






2. Vælg figurer



3. Flyt figurerne til startposition




4. Lav programmet

VIA Center for Undervisningsmidler

2.

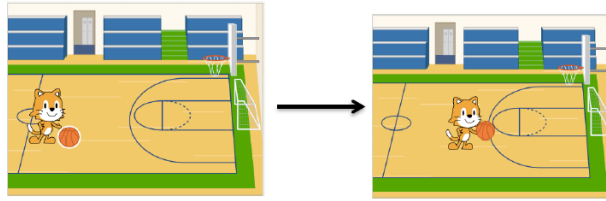


Kan jeg få katten til at drible med en basketball?

1. Vælg baggrund

2. Vælg figur

3. Flyt figurer til startposition



4. Lav programmet

3.

VIA Center for Undervisningsmidler



Kan jeg skabe gys?

1. Vælg baggrund

2. Vælg figurer

3. Giv en titel og skift skriftfarve

4. Flyt figurer til startposition



4. Lav programmet

4.

VIA Center for Undervisningsmidler



Kan jeg skabe gys? - med tekst og lyd

1. Vælg baggrund

2. Vælg figurer

3. Giv en titel og skift skriftfarve

4. Flyt figurer til startposition



4. Lav programmet

Scratch Jr code blocks for the 'Gys' project:

- Frog:** Kvæk (2)
- Snake:** Flyt til startposition (17)
- Bat:** Flyt til startposition (10), Kvæk (1), Flyt til startposition (2), Kvæk (1), Flyt til startposition (10)

5.

VIA Center for Undervisningsmidler



Kan jeg fortælle en vittighed?

1. Vælg baggrund

2. Vælg figurer

3. Flyt figurer til startposition



4. Lav programmet

Scratch Jr code blocks for the 'Kan jeg fortælle en vittighed?' project:

- Fish:** Flyt til startposition (14), Flyt til startposition (14)
- Seahorse:** Flyt til startposition (2), Hvordan får man en fisk til at grine? (Hvorda), Man putter den i KILDEVAND (Man)
- Crab:** Flyt til startposition (1), Flyt til startposition (1), Flyt til startposition (1), Hvordan får man en fisk til at grine? (?), Flyt til startposition

6.

VIA Center for Undervisningsmidler



Kan jeg trylle figuren til et andet sted?

1. Vælg baggrunde



2. Vælg figurer

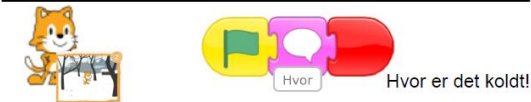


4. Lav programmet



Jeg tryller dig til vinterskoven

3. Flyt figurer til startposition



VIA Center for Undervisningsmidler

7.



Kan jeg selv lave historier?

Du kunne jo fx:

Lave dit eget eventyr, hvor prinsessen kysser frøen, der bliver til en prins.

Lave en fortælling, hvor man ved at vælge/klikke mellem 3 muligheder, oplever noget forskelligt - dvs 3 scener.

eller...

1. Vælg baggrunde
2. Vælg figurer
3. Flyt figurer til startposition
4. Lav programmet

8.

VIA Center for Undervisningsmidler